

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-333141

(43)Date of publication of application : 07.12.1999

(51)Int.Cl.

A63F 9/22

(21)Application number : 10-146783

(71)Applicant : MITSUBISHI PENCIL CO LTD

(22)Date of filing : 28.05.1998

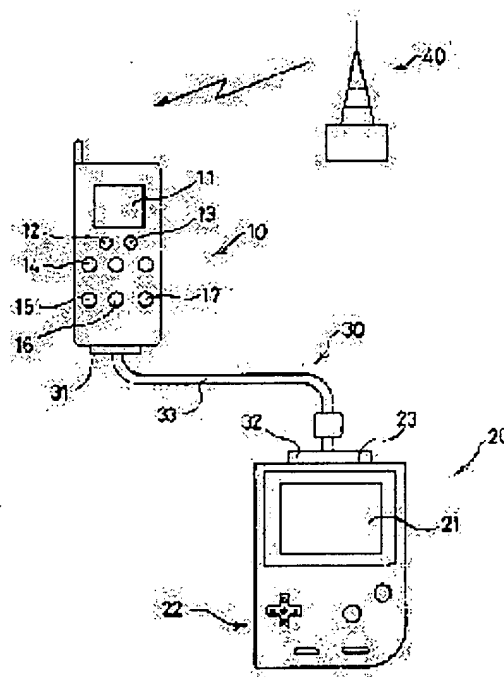
(72)Inventor : SUZUKI HITOSHI

(54) GAME DEVICE

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To see the contents of a game during downloading by displaying a contents display image, a selection demonstration image selectable from the contents, etc., on a game device which is enabled to read in a game program by a communication means.

SOLUTION: When switches of a radiotelephone 10 and a portable game machine 20 are tuned ON and a button 15 for communicating with a center 40 equipped on the radiotelephone 10 is pressed, the radiotelephone 10 is connected through a communication means to the center keeping a number of game programs. Then a 'menu image' is displayed on the display 21 of the game machine 20. When any of selection keys displayed therein is pressed and 'selection exists' is judged, a 'contents display image' to display plural games is displayed. When 'specific contents selection' is selected and 'demonstration designation' is selected, a demonstration image is displayed and when read in execution is instructed, the game program is down-loaded.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's]

decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-333141

(43) 公開日 平成11年(1999)12月7日

(51) Int.Cl.⁶

A 6 3 F 9/22

識別記号

F I

A 6 3 F 9/22

G

H

審査請求 未請求 請求項の数 3 O L (全 9 頁)

(21) 出願番号 特願平10-146783

(22) 出願日 平成10年(1998) 5月28日

(71) 出願人 000005957

三菱鉛筆株式会社

東京都品川区東大井5丁目23番37号

(72) 発明者 鈴木 等

神奈川県横浜市神奈川区入江二丁目5番12

号 三菱鉛筆株式会社研究開発センター内

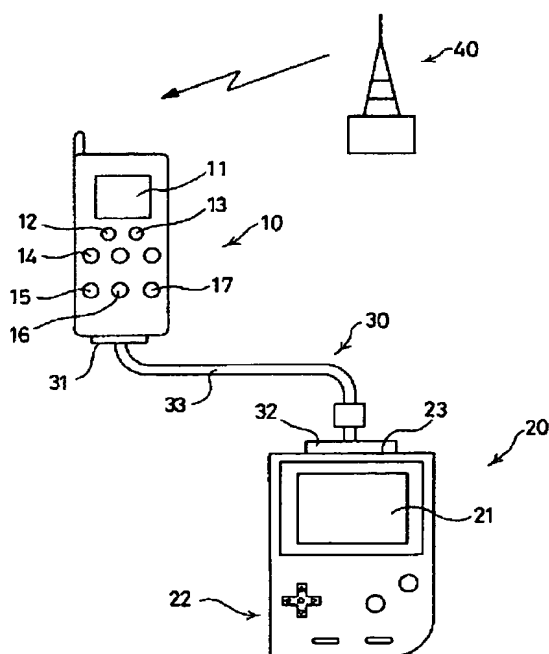
(74) 代理人 弁理士 北村 仁 (外1名)

(54) 【発明の名称】 ゲーム装置

(57) 【要約】

【課題】 目次表示画面を用いてゲーム選択を可能とした。特定したゲームの選択デモンストレーション画面を設けて、ゲームの内容を見ることができるようにした。実行プログラムの読み込み中に、その読み込んでいるゲームの強制デモンストレーション画面を設けた。

【解決手段】 通信手段によってゲームプログラムを読み込んでゲームを行うためのゲーム装置であって、通信手段によって送信されるゲームプログラムに、ゲームの実行プログラムの他に、ゲームの内容の概略を知らせるためのデモンストレーションプログラムを含んでいると共に、ゲーム装置での画面表示の態様として、少なくとも、複数のゲームを表示する目次表示画面と、ゲーム実行画面の他に、目次から選択できる選択デモンストレーション画面と、選択されたゲームの実行プログラムを読み込んでいる間に表示する選択されたゲームの強制デモンストレーション画面とを有する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 通信手段によってゲームプログラムを読み込んでゲームを行うためのゲーム装置であって、通信手段によって送信されるゲームプログラムに、ゲームの実行プログラムの他に、ゲームの内容の概略を知らせるためのデモンストレーションプログラムを含んでいると共に、ゲーム装置での画面表示の態様として、少なくとも、複数のゲームを表示する目次表示画面と、ゲーム実行画面の他に、目次から選択できる選択デモンストレーション画面と、選択されたゲームの実行プログラムを読み込んでいる間に表示する選択されたゲームの強制デモンストレーション画面とを有することを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 通信手段によって送信されるゲームプログラムは、デモンストレーションプログラムと実行プログラムとを別々に送信可能に形成すると共に、選択されたゲームプログラムの読み込みの際には、デモンストレーションプログラムの読み込みを実行プログラムの読み込みよりも先に行うようにしたことを特徴とする請求項 1 記載のゲーム装置。

【請求項 3】 通信手段として、無線電話機を用いたことを特徴とする請求項 1 又は 2 記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明はゲーム装置、さらに詳しくは通信手段によってゲームプログラムを読み込んでゲームを行うゲーム装置であって、特に画面表示に特徴を有するゲーム装置に関するものである。

【0002】

【従来の技術】従来から、種々のゲーム装置が提供され、かつ実際の使用に供されてきた。このようなゲーム装置としては、主としてゲームセンター等で使用されるような業務用ゲーム装置、主として家庭で使用されるような家庭用ゲーム装置、携帯可能に形成された携帯用ゲーム装置等があった。

【0003】ここで、業務用ゲーム装置に関しては、ゲーム内容の変更に際して、ゲームプログラムを収納した基盤の交換に対応していることが多かった。一方、家庭用ゲーム装置あるいは携帯用ゲーム装置におけるゲーム内容の変更は、ゲームプログラムを書き込んだ ROM を内装したカートリッジの交換、あるいは CD-ROM の交換に対応していることが多かった。

【0004】このような中で、例えば特開昭 6-246063 号公報記載の発明のように、伝送系から伝送されるゲーム用ソフトウェアをアダプタに受信記憶し、このアダプタを用いてゲームを行う技術が開示されている。このような技術によって、伝送系を用いてゲーム内容の変更が可能となったものである。

【0005】ただこのような技術を用いた場合、実際に

ゲームを行うに際して、かきのような欠点があった。

(1) 伝送系から提供されるゲームにどのようなゲームがあるのかということがわからない。

(2) 伝送系から提供される各ゲームの内容がわからない。

(3) 伝送系から提供されるゲーム用ソフトウェアをアダプタに受信記憶させている間（いわゆるダウンロード中）、ゲーム機に接続した画面に表示がなくなってしまう。

10 【0006】

【発明が解決しようとする課題】そこで本発明は、まず表示画面に、目次表示画面によって、ゲームの種類を示す目次を表示することによって、どのようなゲームがあるのかということを明確にして、ゲーム選択を可能としたものである。更に、目次が示されたとしても、それだけではゲーム内容を知ることができないので、目次の選択手段として、直接ゲームに移行する手段と、特定の目次のゲーム内容を知るために、特定の目次に示されたゲームのデモンストレーション画面を見るための手段である選択デモンストレーション画面を設けて、ゲームの内容を見ることができるようにしたものである。

【0007】また、ゲーム用ソフトウェアを読み込んでいる時間が数分間を超えるが、このゲーム用ソフトウェアを読み込んでいる間に画面表示がなくなってしまうとつまらないので、このゲーム用ソフトウェアを読み込んでいる間に、その読み込んでいるゲームのデモンストレーション画面を表示する強制デモンストレーション画面を設けたものである。

【0008】

30 【課題を解決するための手段】そこで本発明のうち請求項 1 記載の発明は、通信手段によってゲームプログラムを読み込んでゲームを行うためのゲーム装置であって、通信手段によって送信されるゲームプログラムに、ゲームの実行プログラムの他に、ゲームの内容の概略を知らせるためのデモンストレーションプログラムを含んでいると共に、ゲーム装置での画面表示の態様として、少なくとも、複数のゲームを表示する目次表示画面と、ゲーム実行画面の他に、目次から選択できる選択デモンストレーション画面と、選択されたゲームの実行プログラムを読み込んでいる間に表示する選択されたゲームの強制デモンストレーション画面とを有することを特徴とする。

40 【0009】ここで、通信手段とは、通常の有線の電話機の他に、請求項 3 記載の発明のように、無線電話機をも含むものである。またここで、無線電話機とは、基地局を介して電話回線に接続される電話機、衛星通信を用いた電話機等のように、有線の電話機以外の電話機を言う。ゲーム装置とは、少なくともディスプレイと操作スイッチとを有しているものであって、カートリッジを接続可能とすることもできる。

【0010】更に、ゲーム装置中に通信手段を内装することも可能であるが、ゲーム装置と、通信手段とを別体のものとすることもできる。このときには、通信手段と通信コネクタを介して接続可能な外部拡張コネクタを、ゲーム装置自体、カートリッジ、通信コードあるいは通信手段中に有することが必要とされる。ゲームの実行プログラムとは、特定のゲームの開始から終了に至るまでの間、画面表示、ゲーム進行等を操作によって行わせるためのプログラムをいう。

【0011】デモンストレーションプログラムとは、特定のゲームの特徴部分を画面に表示するためのプログラムをいう。目次表示画面とは、複数のゲームの中から特定のゲームを選択するための画面であって、複数のゲームを同一画面に表示させることも可能であるし、あるいは複数のゲームを順次画面に表示させることも可能である。また表示の形態としては、ゲーム名のみとすることもできるし、内容説明を付けたり、代表的キャラクターを表示したり、製作会社名を表示したりすることも可能である。

【0012】ゲーム実行画面とは、実際にゲームを行っている時の画面であり、ゲームの開始から終了に至るまでを表示する画面である。選択デモンストレーション画面とは、前記目次表示画面から選択した特定のゲームのデモンストレーション表示している画面である。ここでデモンストレーションとは、特定のゲームの特徴部分を表示することをいう。

【0013】強制デモンストレーション画面とは、目次表示画面から選択した特定ゲームの実行プログラムを読み込んでいる間、強制的に画面に流すその特定ゲームのデモンストレーションを表示している画面をいう。ここで請求項1記載の発明の実際の操作について説明する。まず最初に、通信手段を作動させる。

【0014】すると、ゲーム装置の画面に、目次表示画面が表示される。このとき、直接ゲームの実行プログラムを読み込めともできるし、目次表示画面に表示されたゲームのデモンストレーションを見ることもできる。ここで、デモンストレーションを見る場合には、ゲームを特定すると共に、デモンストレーションを選択することとなる。すると、選択デモンストレーション画面が表示されることとなる。

【0015】この選択デモンストレーション画面は、終了の入力、一定時間経過デモンストレーションの終了によって終了して目次表示画面に変わるか、あるいは実行プログラムの読み込み指示によって実行プログラムの読み込みになる。また目次表示画面から、直接実行プログラムの読み込みを指示すると、実行プログラムの読み込みを行う。

【0016】この実行プログラムの読み込みは、数分を越えるものもある。そこでこのような実行プログラムの読み込みの際には、強制デモンストレーション画面とし

て、読み込んでいるゲームのデモンストレーションを表示することとしている。なお、実行プログラムとデモンストレーションプログラムとは、通信手段によって送信される際に、両プログラムを一体として送信した上で、ランダムアクセスすることによって、選択デモンストレーション画面あるいは強制デモンストレーション画面を表示することもできる。

【0017】ただ、請求項2記載の発明のように、通信手段によって送信されるゲームプログラムは、デモンストレーションプログラムと実行プログラムとを別々に送信可能に形成することもできる。このように形成すると、「選択デモンストレーション画面」の表示に際しては、デモンストレーションプログラムの読み込みのみで表示できるだけでなく、「強制デモンストレーション画面」の表示に際しても、デモンストレーションプログラムの読み込みを実行プログラムの読み込みよりも先に行うようにすることができる。

【0018】

【発明の実施の形態】まず、本発明の実施の形態を、図示例と共に説明する前に、本発明に係るゲーム装置の意図するところを説明する。出発は、子供に携帯電話を持ってもらう点にある。理由としては下記のような点が上げられる。・近年増加傾向にある夫婦の共働きが原因となって、親にとってみると子供がどこにいるのかということがわからず、不安である。・子供の塾通い等を考えると、比較的遅い時間に子供が外を歩いていることに對して、親は不安である。

【0019】ただ単に子供に携帯電話を持たせてしまうと、子供が無制限に友達と電話してしまうことが防止できなくなってしまう。更に一方では、親からの見張り役としての電話を喜んで子供が持つかどうか怪しい、という点もあった。そこで、まず最初に発信先を制限して、子供の無制限な電話を防止すると共に、電話機を通じて、ゲームプログラムを取り込み可能とすることで、子供にとっても持っていれば楽しい電話システムを作ること考えた。

【0020】本発明は、このようなバックグラウンドのもとに成立したゲームの通信手段とドッキングしたゲーム装置に関する発明である。まず最初に、図1に従って、本発明の概略を説明する。この発明では、無線電話機10と携帯用のゲーム機20とを接続アダプター30を用いて接続したものである。

【0021】ここで無線電話機10としては、いわゆるPHS等の無線電話機が使用されている。もちろん、有線の電話機を用いることも可能であるが、無線電話機10と携帯用のゲーム機20との組合せによって、両者共に携帯可能となることから、無線電話機10を用いることが望ましい。更に、ここでは、発信先の制限を加えていることから、親機と子機とに分かれている電話機において、専用の子機を用いることが望ましい。

【0022】具体的にこの無線電話機は、ディスプレイ11の他に、ONボタン12、OFFボタン13の他に、通話送信用ボタン14が3つついている。これは、例えば、自宅の電話機と、親が持っている無線電話機と、他の適当な電話機との3箇所程度を通話送信先として選定し、それ以外の相手には送信できないようにしたものである。なおここで、受信先については、制限していないので、親が公衆電話等から呼び出すことの可能である。なおこのような通話送信用ボタン14の数としては、前述した3個に限らず、2個、1個あるいは4個以上とすることもできる。

【0023】更に他に、3つのボタンが付いている。1つのボタンは本発明に係わるゲームプログラム取得のために、ゲームプログラムを通信手段によって送り出すためのセンター40への通信用のボタン15である。また第2のボタンは、電子メール送受のボタン16である。更に第3のボタンは、非常時用のボタン17であり、警察に直結しているものである。

【0024】なお、ゲームプログラムと電子メールによるデータの送受信とを、同一のアクセスポイントを経由させて行うことも可能である。この場合には、前述したゲームプログラムを通信手段によって送り出すためのセンター40への通信用のボタン15と、電子メール送受のボタン16とを一体の単一ボタンとすることもできる。

【0025】この中でセンター40は、数多くのゲームプログラムを保管し、通信手段を介して供給可能となっているものである。更に、電子メール送受とは、携帯用のゲーム機20を文字等の打ち込み媒体にすると共に、同ゲーム機20を発信先の電話番号の入力媒体として用いることによって行う電子メールの送受である。

【0026】従ってこの実施の形態における無線電話機10は、携帯用のゲーム機20とドッキングさせることによって、選択した3箇所の送信先と、無数の受信先とを有すると共に、ゲームプログラムを送信してくれるセンター40、警察に送信可能であると共に、電子メールの送受が自由にできるものである。なお図示しないものの、この無線電話機には、電源スイッチ、バッテリー等が付設されているものである。

【0027】一方携帯用のゲーム機20は、液晶等を利用したディスプレイ21、各種のスイッチ22、カートリッジを接続可能なカートリッジ差込口23等を備えている。更に、接続アダプター30は、無線電話機10へのジャック31とゲーム機へのジャックとの間をケーブル33で接続して形成されている。またこの実施の形態では、ゲーム機へのジャックとして、ゲームソフトを内装しているカートリッジと同一形状の、接続用カートリッジ32を用いている。更にこの接続アダプター30は、無線電話機10とゲーム機20との通信プロトコルを相互に変換可能な通信プロトコル変換手段を内装して

いる。

【0028】次に本発明に必要とされるハードについて説明する。無線電話機10には、図2に示したように、記憶手段50と通信プロトコル変換手段54とが必要とされる。ここで記憶手段50には、図示しないが、例えばROMの他に、書換可能でバックアップ電源が不要ないわゆるフラッシュメモリが内蔵されている。

【0029】また通信プロトコル変換手段54とは、無線電話機10の通信プロトコルとゲーム機20の通信プロトコルとを相互に変換可能なものである。ただこの通信プロトコル54は、この実施の形態のように無線電話機10に設けることをせず、ゲーム機20あるいは接続アダプター30に設けることもできる。特に、この実施の形態のようにゲーム機へのジャックとしてカートリッジ32を用いた場合には、このカートリッジ32の中に通信プロトコル変換手段54を内装することもできる。

【0030】更に前記記憶手段50には、プログラム記憶領域51と、電話番号記憶領域52と、データ記憶領域53とがある。ここでプログラム記憶領域51には、図示しないが例えばROMが内蔵されている。具体的には、センター40との送受信を行う機能の他に、電子メールを送受信するためのメール合成手段、メール送信手段、メール受信手段、メール転送手段等が内装されているものの、本発明の要旨とは別の機能なので、詳細な説明を省略する。なおセンター40との送受信を行うためには、電話番号記憶領域52に記憶されているセンター40の番号を呼び出すためのセンター送信手段と、センター40から送信されるゲームプログラムを受信し、データ記憶領域に記憶するためのセンター受信手段とを有している。

【0031】電話番号記憶領域52には、例えば書換可能でバックアップ電源が不要ないわゆるフラッシュメモリが内蔵されている。またここでは、前述した3箇所の電話番号の他に、警察及びセンター40の電話番号を記憶させてある。更に必要に応じて、ゲーム機20を用いた電子メールの送信先を記憶させておくこともできる。

【0032】データ記憶領域53には、例えば書換可能でバックアップ電源が不要ないわゆるフラッシュメモリが内蔵されている。この実施の形態では、ゲーム機20は、カートリッジを差し込むことによって、カートリッジ中に記憶されたゲームを行うための、通常用いている携帯用のゲーム機20を使用している。従って、この実施の形態のように通常の携帯用のゲーム機20を用いている限り、通信手段によってゲームプログラムを読み込むことは、別のソフトが必要となってくる。そこで、この実施の形態では、接続アダプターのカートリッジ32の中にこのようなソフトを収納しているものである。

【0033】このカートリッジ32には、図示しないが、例えばROMの他に、書換可能でバックアップ電源が不要ないわゆるフラッシュメモリが内蔵されている。

そしてこの中には、プログラム格納領域60とデータ保存領域61とがある。プログラム格納領域60は、プログラムを格納するための領域であり、このプログラム格納領域に格納されたプログラムは、センター受信手段によってゲーム機20に読み込まれ、センター40から送信されたゲームプログラムを受信することが可能となるものである。

【0034】またデータ保存領域61は、センター40から送信されてゲームプログラムを保存するために書き換え可能でかつ記憶可能なことが必要であり、書換可能でバックアップ電源が不要ないわゆるフラッシュメモリが使用されている。またセンター40から送信されたゲームプログラムは、このデータ保存領域に保存されるものである。

【0035】なおこの実施の形態のように、データ保存領域61をカートリッジ32の内部に設けず、ゲーム機20の内部に設けることも可能であるし、また無線電話機10の内部に設けることも可能である。更には、分割して設けることも可能である。次に、本発明に係わるゲーム装置の実際の作動を、第4図乃至第8図に従って説明する。

【0036】まず最初に、無線電話機10及び携帯用のゲーム機20のスイッチをONさせ、次いで無線電話機10に設けてあるセンターへの通信用のボタン15を押す。その結果、通信手段を通じて無線電話機10がセンター40に接続されたことによって、スタートする。このスタートからのフローチャートを示したものが図4である。

【0037】すると、携帯用のゲーム機20のディスプレイ21に「メニュー画面」が表示される(S100)。ここで「メニュー画面」には、目次表示画面の選択キー、ヘルプの選択キー、終了の選択キー等が設けてある。なおここで、この「メニュー画面」に、このゲーム機の使用方法的概略説明等を表示することも可能である。

【0038】次いでこの「メニュー画面」に表示された複数の選択キーのいずれかが押されたか否かが「選択有」として判断される(S101)。ここで「選択有」がNOの場合には、フローチャートAに移行する。また「選択有」がYESの場合には、次に、「メニュー画面」の中で、「目次表示画面」を選択したか否かが「目次選択」として判断される(S102)。

【0039】ここで「目次選択」がNOの場合には、他の選択したプログラムが実行される。また「目次選択」がYESの場合には、フローチャートBに移行する。前述した図4のフローチャートのAは、図5に示したフローチャートに移行する。

【0040】ここでは、一定の時間を計測しておいて、一定時間の間何の操作もない場合には、自動的にEND処理しようとするものである。具体的には、一定時間を

経過しているか否かが「一定時間経過」で判断され(S200)、その判断結果がNOの場合には、一定時間経過を測定するためにループを描いているものの、YESの場合にはそのまま「エンド」とするものである。

【0041】また図4のフローチャートのBは、図6に示したフローチャートに移行する。ここでは、すでにS102で目次が選択されているために、まず「目次表示画面」が表示される(S300)。この「目次表示画面」は、ゲームの目次が表示される「目次表示部」と、ゲームの操作等を行うための表示である「操作表示部」とからなっている。

【0042】ここで「目次表示部」とは、複数のゲームの中から特定のゲームを選択するための画面であって、複数のゲームを同一画面に表示させることも可能であるし、あるいは複数のゲームを順次画面に表示させることも可能である。また表示の形態としては、ゲーム名のみとすることもできるし、内容説明を付けたり、代表的キャラクターを表示したり、製作会社名を表示したりすることも可能である。

【0043】ただこの実施の形態では、説明の便宜のために、ゲーム名を表示したものを例として示してある。また、この「目次表示部」の隣りには、全ゲームが1画面に表示できない場合に備えて、表示されたゲーム名をスクロールさせるためのキーが設けてある(図持せず)。更にこの実施の形態では、「目次表示部」のゲーム名をクリックすることによって、ゲームを特定することができるようになっている。

【0044】また「操作表示部」には、特定したゲームのプログラムを読み込むための読み込み選択キー、特定したゲームのデモンストレーション画面を表示するためのデモンストレーション選択キー、前画面の選択キー、ヘルプの選択キー、終了の選択キー等が設けてある。次いでこの「目次表示画面」に表示された複数の選択キーのいずれかが押されたか否かが「選択有」として判断される(S301)。

【0045】ここで「選択有」がNOの場合には、前述したフローチャートAに移行する。また「選択有」がYESの場合には、次に、「目次表示画面」の中で、「特定目次選択」を選択したか否かが「特定目次選択」として判断される(S302)。ここで「特定目次選択」がNOの場合には、他の選択したプログラムが実行される。

【0046】また「特定目次選択」がYES、すなわち目次表示部に表示された多数のゲームの中から特定のゲームが選択された場合、次にその特定されたゲームをどのようにするのかということが、「指示指定」として判断される(S303)。具体的には、この実施の態様では特定したゲームの実行プログラムを読み込むための読み込み選択キー、あるいは特定したゲームのデモンストレーション画面を表示するためのデモンストレーション

10

20

30

40

50

選択キーのいずれかのキーが押されたか否かが判断されることとなる。

【0047】このような「指示指定」がNOの場合には、前述したフローチャートAに移行する。またYESの場合には、次に、S303で指定された指示が、特定したゲームのデモンストレーション画面を表示するためのデモンストレーション選択キーであるか否かが、「デモ指定」として判断される(S304)。

【0048】ここで、NOの場合、すなわちS302でゲームを特定し、S303で指示指定をおこなったものの、デモンストレーション画面を選択しなかった場合であるので、この場合は特定したゲームのプログラムを読み込むための読み込み選択キーを選択した場合である。この場合には、ゲームプログラムを読み込むための手順である図8に示したフローチャートに移行する。

【0049】更に、「デモ指定」でYESの場合には、デモンストレーション画面を表示するための手順である図7に示したフローチャートに移行する。図7に示したフローチャートは、「選択デモンストレーション画面」を表示した後のフローチャートである。

【0050】ここでは、すでにS304で「デモ指定」がYESと判断されているために、直接「選択デモンストレーション画面」が表示される(S400)。この「選択デモンストレーション画面」とは、S302で特定したゲームのデモンストレーションが行われる画面であって、特定のゲームに対して実行プログラムの読み込みとデモンストレーションとの選択を行った結果表示される画面であることから、選択デモンストレーション画面と称している。

【0051】ここでは、特定されたゲームの内容が理解できるようなデモンストレーションを映し出しているものである。更にこの「選択デモンストレーション画面」には、ゲームの実行プログラムを読み込むための読み込み選択キー、デモンストレーションを強制的に終了させるための終了選択キーとが設けられている。

【0052】このように「選択デモンストレーション画面」の状態、デモンストレーションを見ていると、次に、この特定ゲームの実行プログラムを読み込むか否かが「読み込み選択」として判断される(S401)。その結果、YES、すなわち読み込み指示を行うと、図8に示した実行プログラムの読み込みのためのフローチャートへ移行する。この場合は、選択デモンストレーション画面を見て、そのゲームに興味を持ったような場合である。

【0053】またYESを指示しない、すなわち選択デモンストレーション画面のままであると、つぎにこの特定ゲームの選択デモンストレーション画面を終了させるか否かが「強制終了」として判断される(S402)。このS402で、NO、すなわち終了を指示しないと、依然強制デモンストレーション画面が続行していること

となる。この場合、次に、一定時間が経過することによってデモンストレーション画面を終了させる「時間終了」が判断される(S403)。この時間終了は、センターに接続したままで忘れてしまった時等に、デモンストレーション画面を終了させるためのものである。

【0054】なおS403では、一定時間の経過によって終了することとしたが、デモンストレーション画面の終了によって終了させることも可能である。更に、S402、S403のいずれかでYESとなると、次に、センターへの接続自体を終了するか否かが、「終了指示」として判断される(S404)。ここでYESを選択すると、センターとの接続が終了する。

【0055】またNOを選択すると、EすなわちS300に復帰し、再び目次から選択することとなる。なお、この「終了指示」に関しても、一定時間指示がない場合には、図5に示したフローチャートのように、強制的に終了させることが望ましい。次に、図8は、特定ゲームの実行プログラムを読み込むためのフローチャートであり、S304でNOの選択をした場合、あるいはS401でYESの指示をした場合に移行するものである。

【0056】ここではまず、実行プログラムの読み込みが行われる(S500)。このような実行プログラムの読み込みが行われている間、実行プログラムの読み込みが終了したか否かが「読み込み終了」として判断される(S501)。このS501でNOと判断された場合、すなわち読み込みが終了していない間は、「強制デモンストレーション画面」となる(S502)。この「強制デモンストレーション画面」は、ゲームの実行プログラムの読み込み中に、画面の表示がなくなってしまうないように、読み込んでいるゲームのデモンストレーション画面を強制的に表示させているものである。この点、同一のデモンストレーション画面であるものの、選択して表示するS400とは異なるものである。

【0057】またS501でYESと判断された場合には、「ゲームスタート可能状態」となり、スタートを選択することによってゲームをスタートさせることとなる。なお以上の説明において、S302の「特定目次選択」でゲームを特定させた後に、S304の「デモ指定」を判断しているが、逆に、最初に「選択デモンストレーション画面」か「ゲームの実行プログラムの読み込み」かのいずれかを選択した後に、ゲームを特定するようにしても良い。

【0058】また、フローチャートに記載は省略したものの、S400の「選択デモンストレーション画面」あるいはS502の「強制デモンストレーション画面」の前には、デモンストレーション画面用のデモンストレーションプログラムを読み込んで表示するものである。ただ、ゲームの実行プログラムに比べると極めて短時間で読み込めるものであることから、表示を省略した。

【0059】なお、実行プログラムとデモンストレーシ

ョンプログラムとは、通信手段によって送信される際に、両プログラムを一体として送信した上で、ランダムアクセスすることによって、選択デモンストレーション画面あるいは強制デモンストレーション画面を表示することもできる。ただ、通信手段によって送信されるゲームプログラムは、デモンストレーションプログラムと実行プログラムとを別々に送信可能に形成することもできる。このように形成すると、「選択デモンストレーション画面」の表示に際しては、デモンストレーションプログラムの読み込みのみで表示できるだけでなく、「強制デモンストレーション画面」の表示に際しても、デモン

ストレーションプログラムの読み込みを実行プログラムの読み込みよりも先に行うようにすることができる。

【0060】

【発明の効果】以上説明したように、本発明は、まず表示画面に、目次表示画面によって、ゲームの種類を示す目次を表示することによって、どのようなゲームがあるのかということを明確にして、ゲーム選択を可能としたものである。更に、目次が示されたとしても、それだけではゲーム内容を知ることができないので、目次の選択手段として、直接ゲームの実行プログラムの読み込みに移行する手段と、特定の目次のゲーム内容を知るために、特定の目次に示されたゲームのデモンストレーション画面を見るための手段である選択デモンストレーション画面を設けて、ゲームの内容を見ることができるようにしたものである。

【0061】また、ゲーム用ソフトウェアを読み込んでいる時間が数分間を超えるが、このゲーム用ソフトウェアを読み込んでいる間に画面表示がなくなってしまうとつまらないので、このゲーム用ソフトウェアを読み込んでいる間に、その読み込んでいるゲームのデモンストレーション画面を表示する強制デモンストレーション画面を設けたものである。

【図面の簡単な説明】

【図1】無線電話機と携帯用のゲーム機との関係を示した概略図である。

*

*【図2】無線電話機の概略を示したブロック図である。
【図3】カートリッジの概略を示したブロック図である。

【図4】メニュー画面を中心としたフローチャートである。

【図5】一定時間経過によって自動的にEND処理するためのフローチャートである。

【図6】目次表示画面を中心としたフローチャートである。

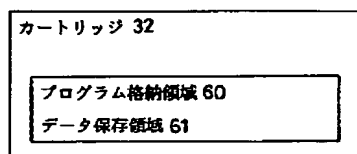
10 【図7】選択デモンストレーション画面を中心としたフローチャートである。

【図8】実行プログラムの読み込みと強制デモンストレーション画面を中心としたフローチャートである。

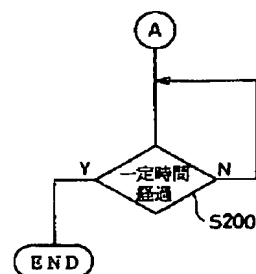
【符号の説明】

| | |
|----------------|-----------------|
| 10 無線電話機 | 11 ディスプレイ |
| 12 ONボタン | 13 OFFボタン |
| 14 通話送信用ボタン | 15 センターへの通信用ボタン |
| 16 電子メール送受のボタン | 17 非常用ボタン |
| 20 ゲーム機 | 21 ディスプレイ |
| 22 スイッチ | 23 カートリッジ差込口 |
| 30 接続アダプター | 31 ジャック |
| 32 カートリッジ | 33 ケーブル |
| 40 センター | |
| 50 記憶手段 | 51 プログラム記憶領域 |
| 52 電話番号記憶領域 | 53 データ記憶領域 |
| 54 通信プロトコル変換手段 | |
| 60 プログラム格納領域 | 61 データ保存領域 |

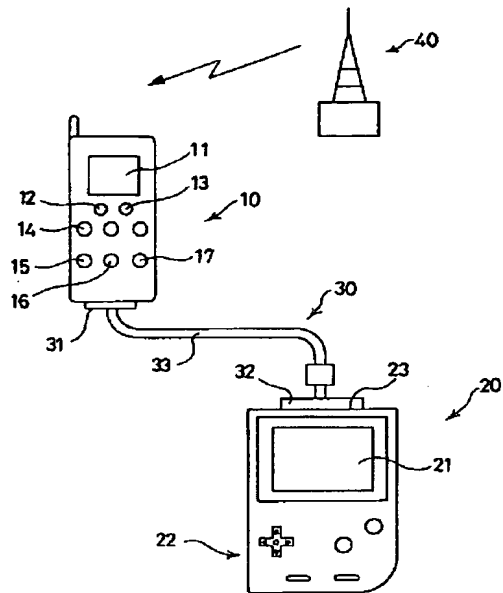
【図3】



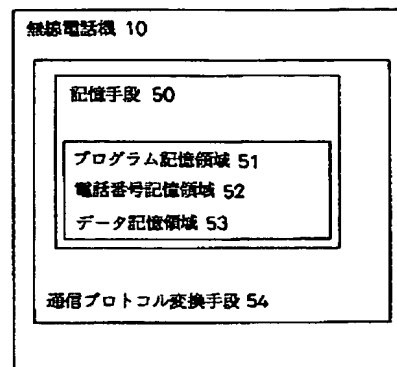
【図5】



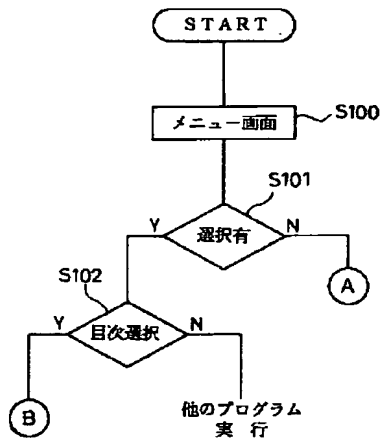
【図1】



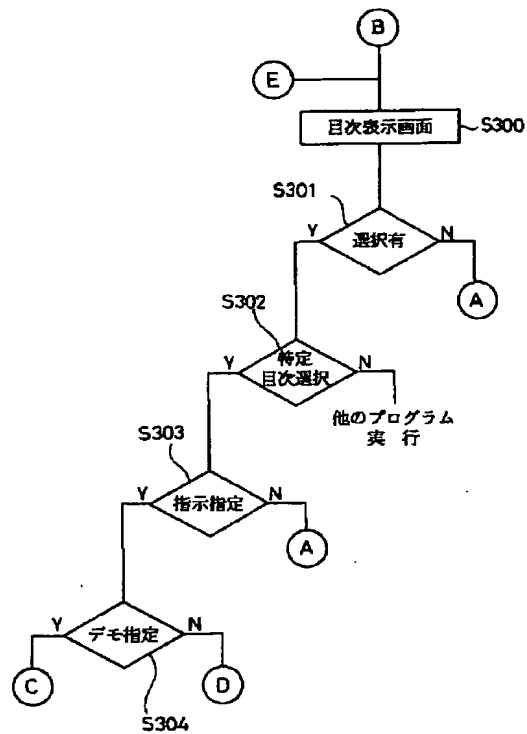
【図2】



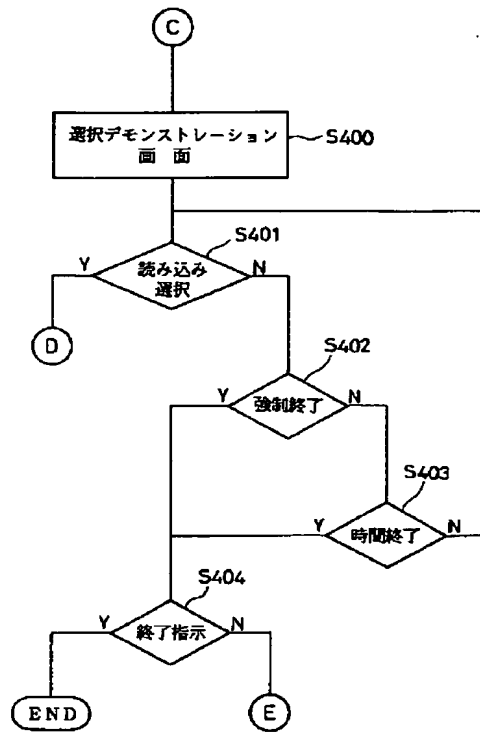
【図4】



【図6】



【図7】



【図8】

